

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan suatu bidang kajian yang memiliki objek abstrak dan dibangun melalui proses penalaran deduktif, yaitu kebenaran suatu konsep diperoleh sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya sehingga keterkaitan antara konsep dalam matematika bersifat sangat kuat dan jelas. Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik sejak SD untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berfikir logis, analisis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerja sama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengolah dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif. Seperti yang diungkapkan oleh Farizi (2012, hlm.71) bahwa siswa yang belajar matematika harus memiliki pemahaman yang benar dan lengkap, sesuai dengan tahapannya dan melalui cara yang menyenangkan.

Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran matematika dasar mengacu pada fungsi matematika sebagai alat, pola pikir, dan ilmu pengetahuan serta tujuan pendidikan nasional yang dirumuskan dalam GBHN. Tujuan umum pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan dasar adalah (1) mempersiapkan anak agar sanggup menghargai perubahan dalam kehidupan dan dunia yang terus menerus berkembang dan (2) mempersiapkan anak agar mampu menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan kesehariannya dan dalam mempelajari ilmu pengetahuan lain. (Runtukahu dan Kandou, 2013, hlm.16).

Proses belajar mengajar merupakan proses kegiatan interaksi antara guru dan siswa dimana siswa menjadi pihak yang belajar dan guru menjadi pihak yang mengajar. Dalam proses interaksi tersebut diperlukan komponen-komponen pendukung yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain.

Asti Khotimah, 2015

PENGARUH PERMAINAN SUMO MATEMATIKA TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN MATEMATIKA SISWA PADA KONSEP PERKALIAN BILANGAN ASLI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pembelajaran yang baik merupakan pembelajaran yang dapat menghasilkan lulusan yang baik dengan hasil belajar yang baik pula. Tetapi kenyataan di lapangan, banyak kalangan pelajar yang menganggap aktivitas belajar merupakan aktifitas yang menjenuhkan, duduk berjam-jam dengan mencurahkan perhatian pada mata pelajaran tertentu yang disampaikan oleh guru. Banyak antara siswa yang menganggap bahwa mengikuti pelajaran tidak lebih dari sekedar rutinitas untuk mengisi daftar absensi, mencari nilai, tanpa dilandasi dengan kesadaran untuk menambah wawasan ataupun mengasah keterampilan.

Setelah peneliti melakukan wawancara kepada guru-guru SD, masalah-masalah atau kesulitan pemahaman siswa dalam matematika adalah siswa kurang tertarik dengan mata pelajaran matematika. Karena siswa berfikir bahwa matematika itu pelajaran yang sulit dipahami. Hal ini cenderung terjadi karena siswa yang kurang aktif dan kurang berpartisipasi dalam pembelajaran karena keadaan pembelajaran yang tidak menarik. Adapun salah satu materi yang dianggap sulit oleh siswa adalah materi perkalian. Banyak siswa yang sulit menghafal dan memahami perkalian.

Melihat hal tersebut, peneliti berpendapat untuk mencoba mengkombinasikan pembelajaran matematika dengan pendekatan Gasing (Gampang, Asyik, dan Menyenangkan) yang sejak tahun 2012 diciptakan oleh Prof. Yohanes Surya dengan teknik permainan Sumo Matematika. Karena pada dasarnya siswa SD merupakan masa anak-anak yang senantiasa mencari kesenangan dalam bermain. Siswa SD akan lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran jika dalam pembelajaran dikombinasikan dengan metode-metode yang menarik perhatian anak, salah satunya dengan permainan sumo matematika ini.

Peneliti berasumsi bahwa pembelajaran matematika yang selama ini dianggap siswa kurang menarik dan sulit, dapat teratasi dengan menggunakan teknik permainan yang dikombinasikan dalam pembelajaran matematika. Dengan begitu diperkirakan siswa dapat berperan aktif dan berpartisipasi dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi perkalian. Oleh

karena itu, peneliti mencoba untuk membuat suatu penelitian eksperimen dengan judul penelitian “Pengaruh Permainan Sumo Matematika terhadap Kemampuan Pemahaman Matematika Siswa pada Konsep Perkalian Bilangan Asli”. Studi Eksperimen ini dilaksanakan di Kelas II SDN Kedaleman I Kecamatan Cibeber Kota Cilegon.

B. Identifikasi Masalah

Masalah-masalah matematika yang umumnya terjadi pada siswa SD adalah:

1. Kemampuan pemahaman matematika siswa yang kurang karena pembelajaran yang dilaksanakan kurang menarik minat siswa.
2. Matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit bagi siswa.
3. Siswa SD umumnya sulit memahami materi-materi matematika khususnya pada konsep perkalian.
4. Kurang adanya metode pembelajaran yang bervariasi sehingga pembelajaran matematika biasanya terkesan monoton.

C. Perumusan Masalah

Adapun masalah-masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada pembelajaran konvensional di kelas kontrol?
2. Bagaimana hasil belajar siswa di kelas eksperimen dengan permainan sumo matematika?
3. Bagaimana perbandingan hasil belajar antara pembelajaran konvensional dengan pembelajaran yang menggunakan permainan sumo matematika?
4. Bagaimana pengaruh penggunaan permainan sumo matematika terhadap kemampuan pemahaman matematika siswa?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Mengetahui hasil belajar siswa di kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional.

Asti Khotimah, 2015

PENGARUH PERMAINAN SUMO MATEMATIKA TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN MATEMATIKA SISWA PADA KONSEP PERKALIAN BILANGAN ASLI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Mengetahui hasil belajar siswa di kelas eksperimen dengan menggunakan permainan sumo matematika
3. Mengetahui perbandingan hasil belajar di kelas eksperimen yang menggunakan permainan sumo matematika dan di kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.
4. Mengetahui seberapa besar pengaruh permainan sumo matematika terhadap kemampuan pemahaman matematika siswa.

E. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis berharap adanya manfaat yang didapat, antara lain :

1) Manfaat bagi peneliti

Peneliti dapat menambah wawasan mengenai pembelajaran di SD khususnya dalam pembelajaran matematika yang menggunakan permainan sumo matematika dan dapat dijadikan pengalaman pribadi dalam mengkombinasikan pembelajaran matematika dengan permainan yang menarik minat siswa dalam belajar matematika.

2) Manfaat bagi guru

Membantu guru dalam pemahaman serta pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan sumo matematika.

3) Manfaat bagi siswa

Dapat membantu siswa dalam melaksanakan pembelajaran pada konsep perkalian bilangan bulat dan memberi kesan positif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman matematika khususnya pada konsep perkalian bilangan bulat.

F. Definisi Operasional

Agar dapat kesamaan persepsi mengenai penelitian ini, maka perlu penjelasan tentang istilah-istilah yang digunakan, istilah-istilah tersebut antara lain:

1) Permainan Sumo Matematika

Asti Khotimah, 2015

PENGARUH PERMAINAN SUMO MATEMATIKA TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN MATEMATIKA SISWA PADA KONSEP PERKALIAN BILANGAN ASLI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Permainan matematika merupakan suatu kegiatan yang menggembirakan, namun tetap dapat menunjang tercapainya tujuan instruksional pengamatan matematika. Tujuan ini dapat menyangkut aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif.

Permainan Sumo Matematika merupakan salah satu permainan yang diciptakan oleh Prof. Yohanes Surya pada pendekatan GASING (Gampang, Asyik, dan Menyenangkan). Permainan ini mirip dengan perlombaan sumo pada umumnya. Hal yang membedakan adalah alat yang digunakan dan cara memainkannya. Pemenang dalam permainan ini disebut dengan Pesumo Matematika.

2) Kemampuan Pemahaman Matematika

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, pemahaman berasal dari kata paham yang artinya mengerti benar dalam suatu hal. Pemahaman merupakan terjemahan dari comprehension. Kemampuan memahami dapat juga disebut dengan istilah “mengerti”. Menurut Purwannto (1990, hlm. 44), pemahaman adalah tingkat kemampuan yang mengharapkan siswa untuk mampu memahami arti atau konsep, situasi, serta fakta yang diketahuinya.

Adapun kemampuan pemahaman matematika pada penelitian ini difokuskan pada pemahaman siswa dalam arti perkalian dan mampu menghubungkan konsep perkalian dengan konsep sebelumnya tentang penjumlahan berulang. Banyak siswa yang masih salah memahami arti perkalian, contoh : $2 \times 3 = 2 + 2 + 2$, sedangkan konsep sebenarnya adalah $2 \times 3 = 3 + 3$. Dalam membangun pemahaman matematika siswa ini juga dibantu dengan media pembelajaran yang mampu mempermudah pemahaman siswa tentang perkalian tersebut.

3) Konsep Perkalian Bilangan Asli

Perkalian merupakan penjumlahan berulang. Misalnya $2 + 2 + 2 = 6$. Agar penulisan menjadi singkat, maka perkalian disimbolkan x, jadi $2 + 2 + 2 = 3 \times 2$. Karena 2 dijumlahkan sebanyak 3 kali.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun dengan dimulai dari bagian cover atau halaman depan yang berisi judul, tujuan dibuatkannya skripsi, penulis skripsi, dan sebagainya. Selanjutnya diikuti oleh lembar pengesahan, kata pengantar penulis, dan daftar isi. Pada bab pertama, yaitu pendahuluan yang menerangkan latar belakang penulisan skripsi, identifikasi masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan. Pada bab kedua berisi kajian teori yang mendasari judul skripsi yang diambil dan kajian hasil penelitian yang relevan. Kemudian di bab tiga, berisi tentang metodologi penelitian yang digunakan. Bab empat, berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian. Pada bab terakhir atau bab lima, berisi simpulan dan saran atau rekomendasi dari penulis berdasarkan isi pembahasan skripsi yang dibuat. Serta diakhiri dengan penyusunan daftar pustaka yang berisi rincian sumber bacaan penulisan skripsi.